ÁLBUM

NICKELODEON

降世神通

AVATAR

LA LEYENDA DE AANG








Hace mucho tiempo...

Las cuatro grandes naciones vivían en armonía: los Nómadas del Aire, las Tribus-agua, el Reino de la Tierra y la Nación del Fuego. Pero la Nación del Fuego ha comenzado una guerra con la intención de dominar el mundo.

En cada generación, el espíritu del planeta se manifiesta en forma humana: el Avatar, un maestro capaz de controlar los cuatro elementos.

Aang tiene solo 12 años y es el nuevo Avatar. ¿Podrá él salvar el mundo de las ambiciones de la Nación del Fuego?, ¿Aceptará su destino como el Avatar?

Bienvenido a el mundo de "Avatar, la leyenda de Aang"






Editado por Salo S.A.
Bellavista 044
Santiago, Chile
Fono: 719 1500
Fax: 737 4413

Representante legal:
Rosa Melnick
Director creativo:
Iván Cardemil C.
Director de arte:
Eduardo Torrejón
Jefe de proyecto:
Wenceslao Cuitiño M.
Edición:
Carlos Aguilera
Corrección de estilo:
Juan Pablo Colin
Primera edición:
Julio de 2007

Impreso en Chile.





Aang

¡Estoy listo para un nuevo desafío!

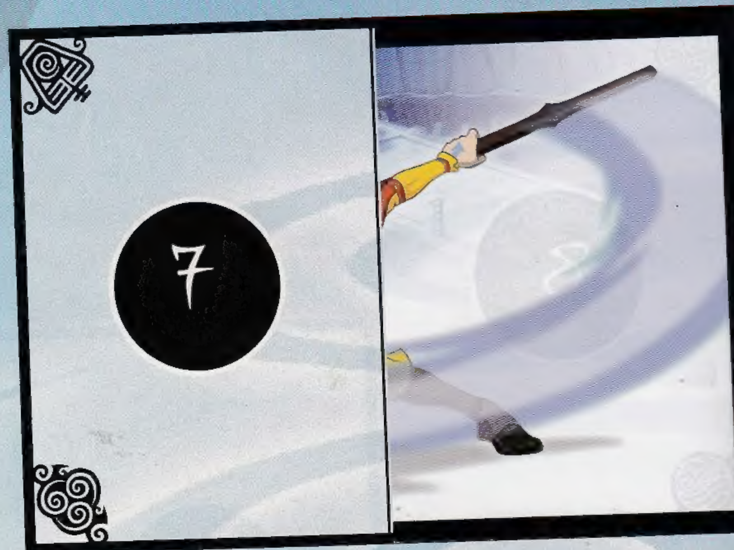
El nuevo Avatar es un chico de 12 años de edad y es el último sobreviviente de los nómadas del aire. Aang, como Avatar, debe aprender a controlar todos los elementos y derrotar al señor de la Nación del Fuego. De carácter alegre y optimista, le encanta aprender cosas nuevas y, a pesar de sentir tristeza por la desaparición de su pueblo, asume consternado su deber como el Avatar.















Aang es rescatado por Katara y Sokka después de estar 100 años congelado en un iceberg, tras un accidente mientras viajaba sobre el océano.
Es entonces cuando Aang descubre lo que ha ocurrido durante su ausencia y acepta su deber de restablecer la armonía entre las cuatro naciones.



Aang es capaz de escuchar y sentir el espíritu de los bosques, ríos y montañas. Él busca la armonía con el planeta.





Arrogante y despreocupado frente al peligro, Aang se mete en problemas de los que muchas veces saldrá con la ayuda de sus amigos.



12















Katara

Entrenando duro para dominar el agua-control

Cuando Katara era sólo una niña pequeña, su madre fue asesinada durante un ataque de la Nación del Fuego. También pudo ver a su padre marchar junto a los demás miembros de su pueblo al frente de batalla. Ella tuvo que asumir el cuidado de su familia y de su tribu.



Deseando ayudar a su gente convirtiéndose en una maestra-agua, entrena rigurosamente cada día. También comparte su entrenamiento muchas veces con el cuidado de su hermano Sokka.



21

22





A sus 14 años, sus vivencias le han hecho hecho madurar y tener una gran fortaleza.
Fue justamente ella quien encontró a Aang quien estaba en animación suspendida dentro de un iceberg. Tras rescatarlo, su hermano y ella se dan cuenta que se trata del Avatar y se unen a él en su misión de restablecer el orden de las 4 naciones y con la intención personal de mejorar su nivel como maestra-agua.



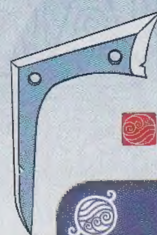


Su sueño es visitar la Tribu-Agua del Norte donde aún muchos practican el arte del agua-control y donde podría aprender más.



Sokka







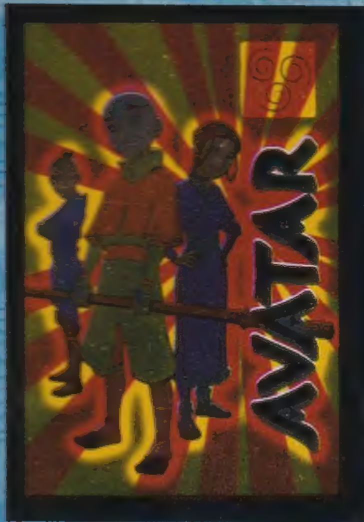


Él es el último guerrero de la Tribu-Agua del Sur. Con sus 15 años, Sokka ha tenido que convertirse en líder de su gente puesto que, tras la muerte de su madre y la partida de los hombres a la guerra, alguien tenía que ocuparse del cuidado de su gente.











Sokka no posee ninguna habilidad especial, es más, cree que los maestros-agua, tierra, aire y fuego son los causantes de los problemas que hoy viven.

Sin dudarlo mucho, Sokka decide acompañar a su hermana y Aang en su viaje, tratando de creer que este chico es realmente el Avatar del que tanto se habla y es la esperanza para la salvación de su mundo.







Katara ¿por qué cada vez que juegas con tu agua mágica termino mojado?





Príncipe ZUKO

Un heredero en el exilio

Hijo del Señor del Fuego Ozai, Zuko ha sido enviado por la Nación del Fuego con la misión de capturar al Avatar para poder volver del exilio, recuperando su honor y su derecho al trono. Su viejo tío Iroh le acompaña con sus consejos.



















Zuko intenta recuperar su honor

Combatiente excepcional, es uno de los mejores maestros-fuego con un manejo inigualable de las artes marciales y de armas como las espadas dobles. También es extremadamente sigiloso, una habilidad muy útil para asediar fortalezas y territorios enemigos.



Una cicatriz en su ojo izquierdo que [illegible] son sus características físicas más peculiares. En su [illegible] del [illegible] ocurrirán cosas que transfor[illegible] Zuko en una [illegible] completamente distinta [illegible]



Tras dos años navegando en un modesto barco junto a su tío Iroh, una misteriosa luz ir[illegible] en el horizonte, señal inequívoca del resurgimiento del mítico Avatar.







MOMO y APPA





Momo

Aang encontró a este lemur en las ruinas del Templo del Aire del Sur. Es muy amistoso y le encanta comer frutas. Su amo le aprecia mucho puesto que para él significa la esperanza de renacer de los Nómadas del Aire.









Appa es un bisonte volador, fiel amigo y compañero de aventuras de Aang. Es capaz de viajar por los cielos gracias su habilidad natural de aire-control.

62

64

65

67

66

Dócil y cariñoso con todos quienes se le acercan con buenas intenciones, estuvo atrapado junto a su amo 100 años dentro de un bloque de hielo. Para Appa todos esos años fueron una simple siesta.

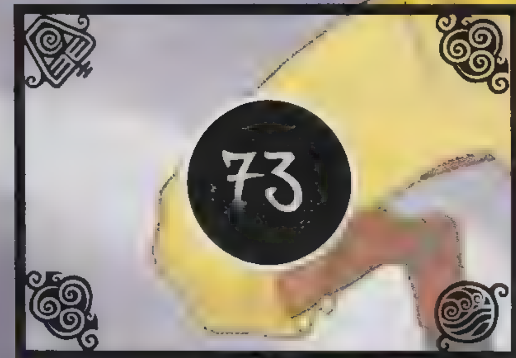
Agua, Tierra, Fuego

Cuenta la leyenda que, antiguamente, eran tiempos de paz en los cuales el Avatar mantenía el equilibrio entre las Tribus-Agua, la Nación del Fuego, el Reino de la Tierra y los Nómadas del Aire.

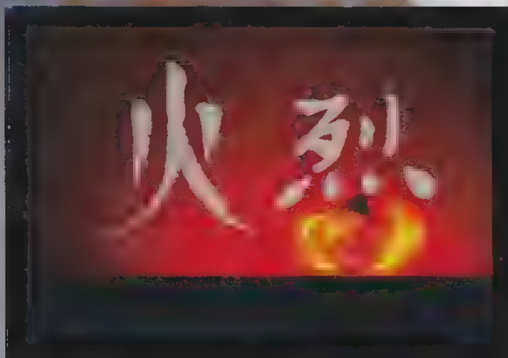


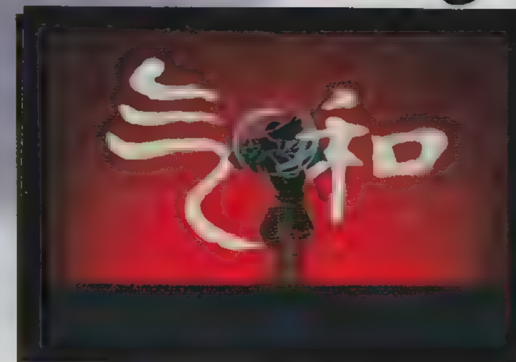
Pero todo cambió drásticamente cuando la Nación del Fuego atacó.



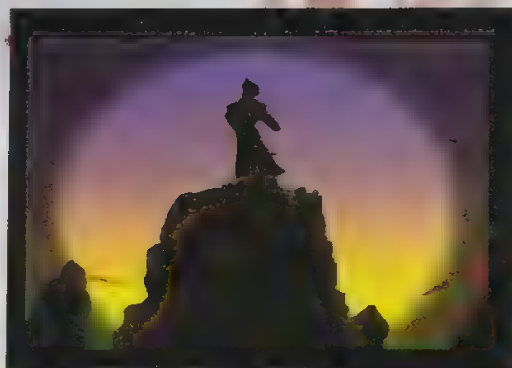


Solo el Avatar, capaz de controlar a voluntad los 4 elementos, podía enfrentarse a los despiadados maestros-fuego. Pero cuando el mundo más le necesitaba, el Avatar misteriosamente desapareció.



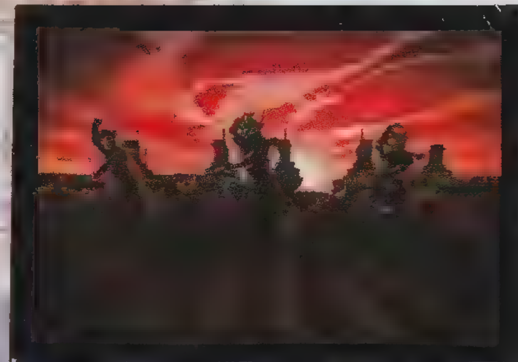


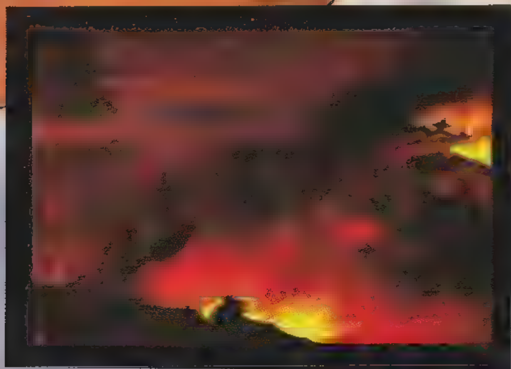
Aire...





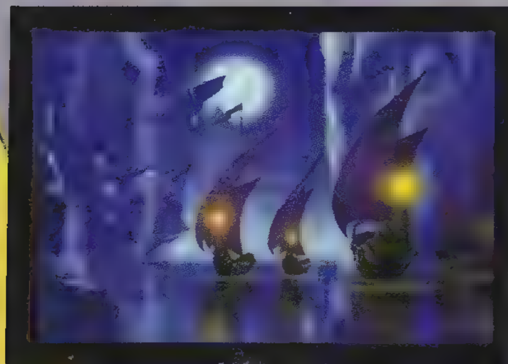
Una larga batalla en contra de la Nación del Fuego.





Tras 100 años de lucha, la Nación del Fuego tiene casi la victoria al alcance de su mano. Los maestros-agua parten a reunirse con maestros-tierra para enfrentarse a su enemigo en común. En este tiempo hay rumores que dicen que el Avatar jamás volverá a nacer de entre los Nómadas del Aire y que el ciclo se ha roto.







81

Pero hay quienes no han perdido la esperanza de que el Avatar volverá de alguna forma y salvará al Mundo del mal que lo amenaza.

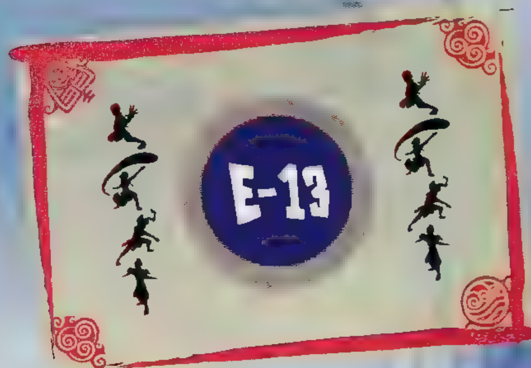
El niño del iceberg

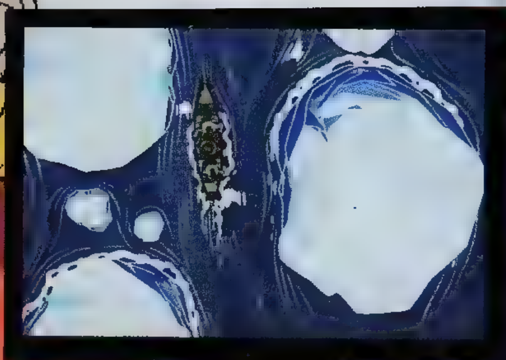




Como siempre, Katara y Sokka salen a pescar en busca de alimento para su desolada aldea. Mientras Sokka intenta hacerlo de la manera tradicional, Katara intenta utilizar el agua-control.

Cambios en las corrientes marinas ponen en aprietos a nuestros amigos y, mientras ambos intentan ponerse de acuerdo sobre la dirección en la que deben remar, el barco queda varado en un témpano de hielo. Allí Katara reprende duramente a su hermano.





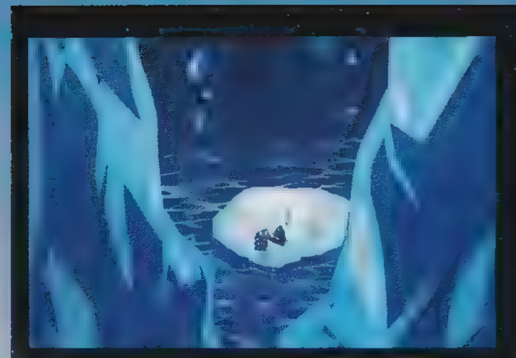




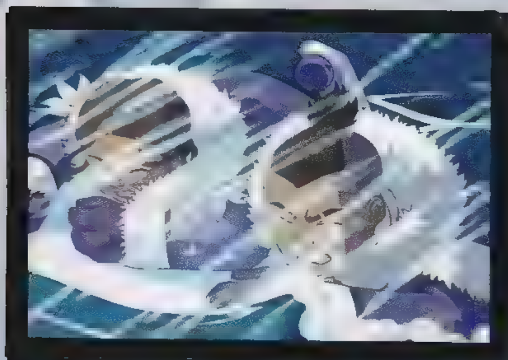




Katara: ¿Has sentido alguna vez el olor de tus calcetines, Sokka?

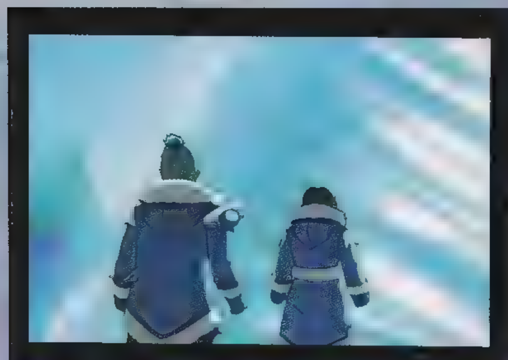


Tan fuerte es la reprimenda que recibe Sokka, que los duros y milenarios iceberg del lugar parecen quebrase con los gritos de Katara. Finalmente los bloques de hielo se destrozan y los hermanos quedan nuevamente varados en otro trozo de hielo.



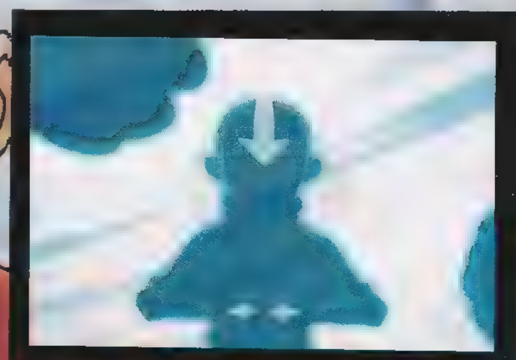
Una extraña luz emerge del fondo del mar, tras lo cual aparece un misterioso iceberg resplandeciente.



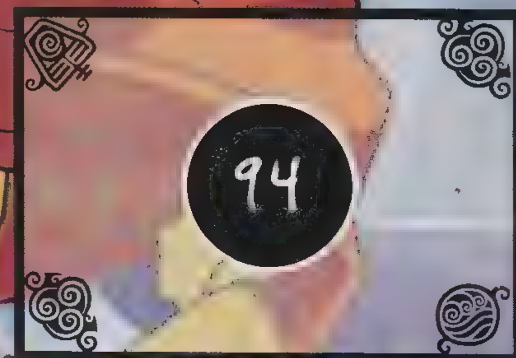






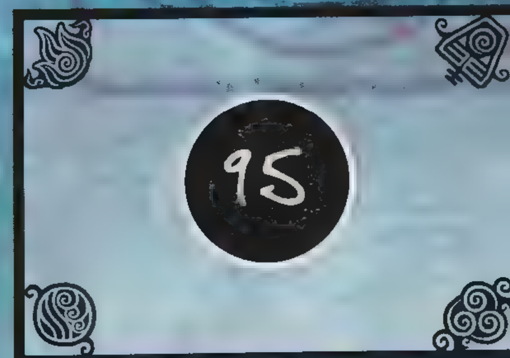


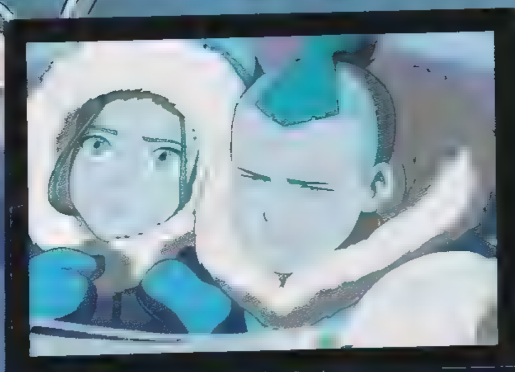
Pero lo más sorprendente es que ¡hay alguien ahí dentro! "¡Tenemos que ayudarlo!" exclama Katara lanzándose a destrozar el duro hielo con el arma de su hermano.



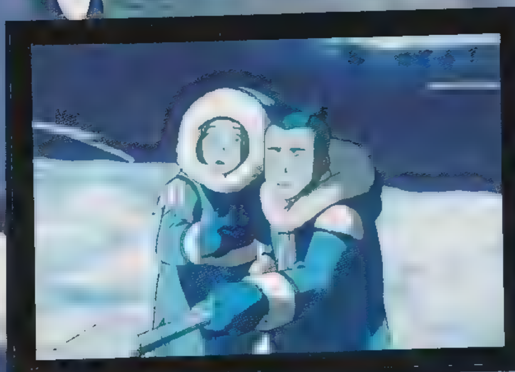
Un extraño descubrimiento en medio de la nada...

Tras haberse lanzado a rescatar al muchacho atrapado en el iceberg, Katara ve cómo el hielo comienza a romperse emanando extrañas formas de energía. Sorprendidos observan cómo un misterioso niño emerge del imponente iceberg.

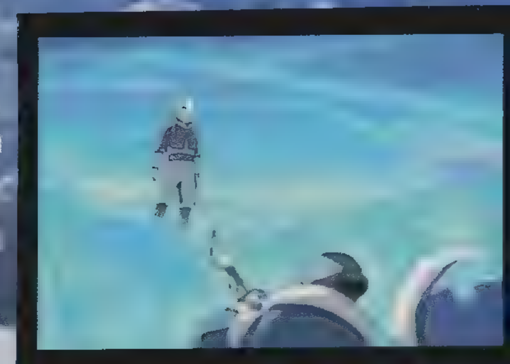




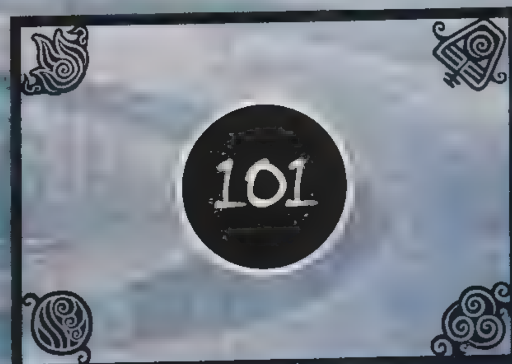


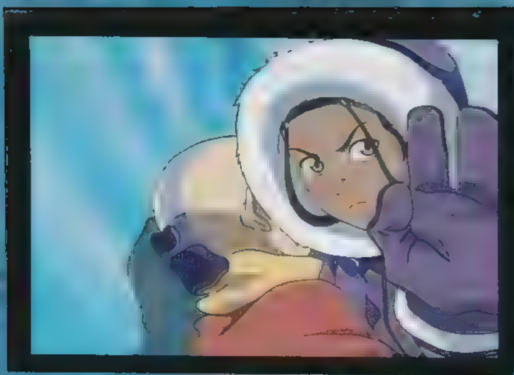


Poco después, el niño parece perder sus fuerzas y cae desmayado. Katara rápidamente se acerca a prestarle ayuda a pesar de las advertencias de su hermano.





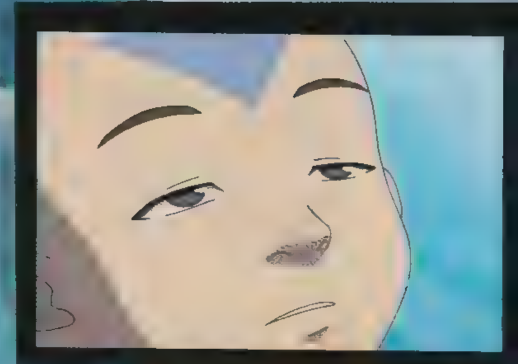




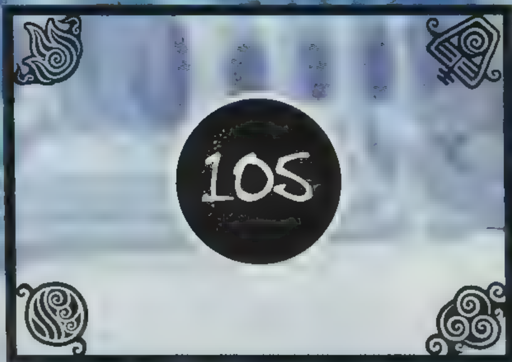
El chico comienza a despertar y, antes de preguntar dónde está, qué pasó o presentarse, invita a Katara a montar en un trineo-pingüino.

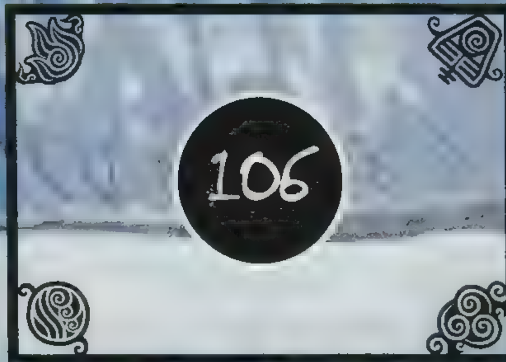


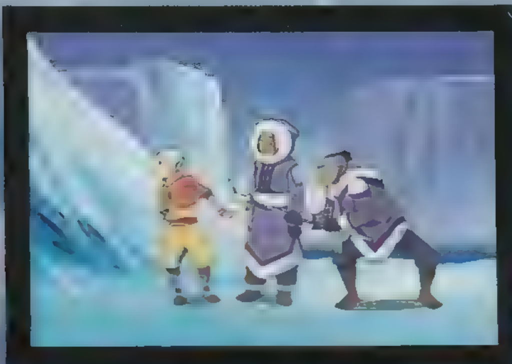


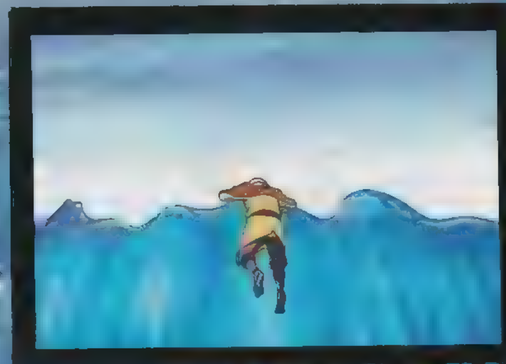


Ambos hermanos se sorprenden de su despreocupada actitud. No todos los días aparece un niño atrapado en un pedazo de hielo que sobrevive a ello.





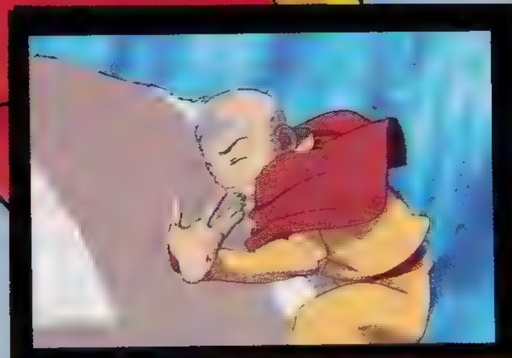


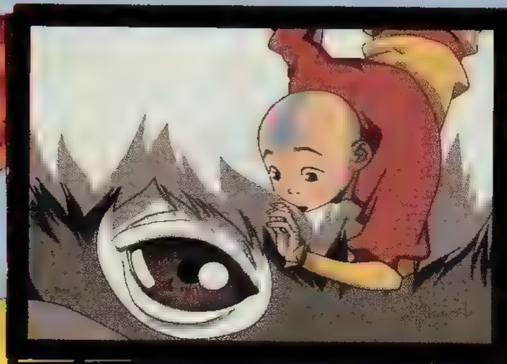


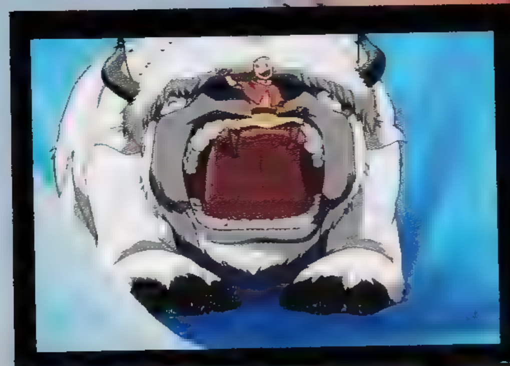


Aang, el maestro-aire

Al parecer, el chico que se encontraba prisionero en el hielo no estaba solo en esa incómoda situación. Una vez libre, el niño mira a su alrededor hasta que finalmente encuentra lo que buscaba: Appa, su enorme bisonte Volador.

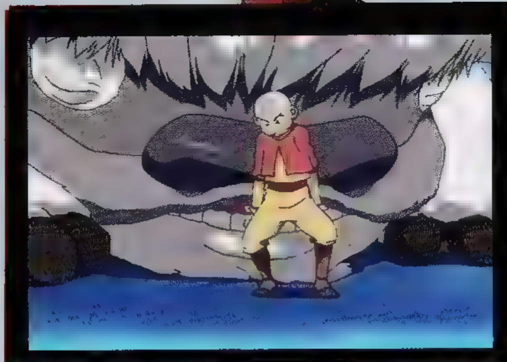




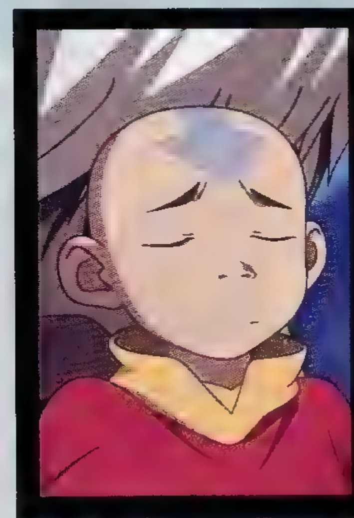


Appa pasó este siglo de encierro en un estado de letargo y le cuesta despertar del todo a pesar de los llamados de su pequeño amigo. Katara y Sokka no pueden creer lo que ven, al contemplar aquel gigantesco animal.



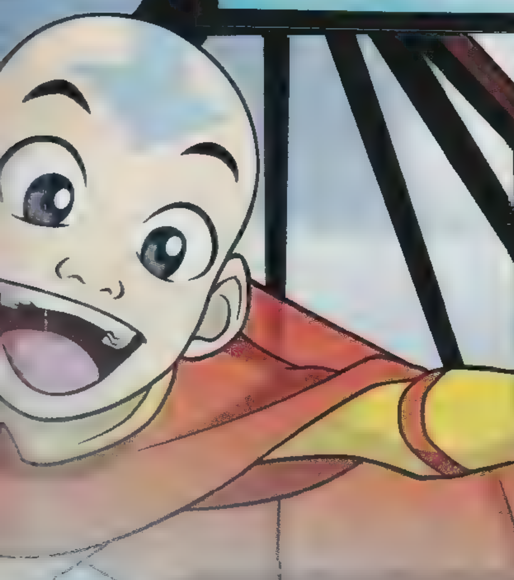








Su extraño comportamiento añadido a que un solo estornudo le hace al chico saltar más de treinta metros de altura y aterrizar de una sola pieza, hacen sospechar a Katara de que se trata de un un maestro-aire. Sólo entonces el pequeño se presenta "Sí, soy un maestro-aire y mi nombre es Aang."





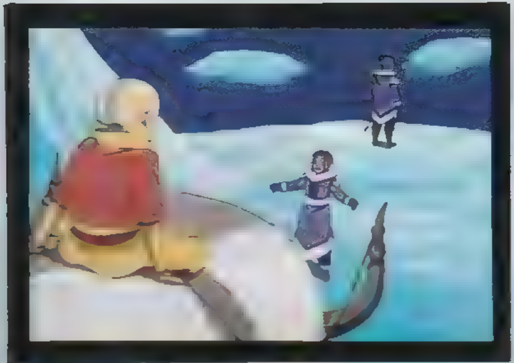


Sokka: Pero ¿quién demonios eres tú?

Sokka no cree en historias de maestros-agua, maestros-aire o cualquier otro tipo de maestro. Cuando se da media vuelta para marcharse, se da cuenta de que su barco está encallado en un témpano de hielo. Es entonces cuando Aang, entusiasmado, ofrece llevarlos a casa en Appa .











Tras cien años de ausencia...



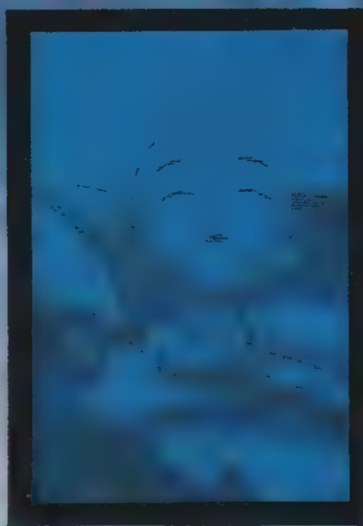
Aang se ofrece a llevarlos a su aldea en el polo sur. En el camino, Aang se muestra muy amistoso, conversando animadamente con Katara.

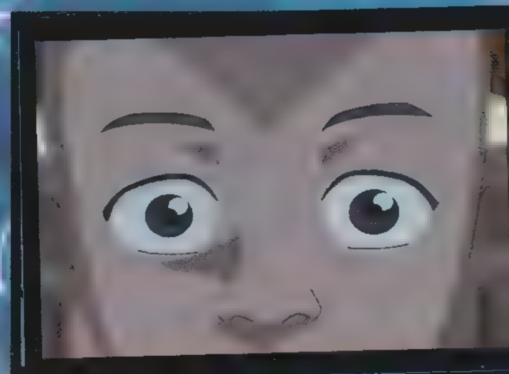
A mitad del viaje, Aang se queda dormido sobre la cabeza de Appa, su bisonte volador. En su sueño recuerda los momentos previos a quedar atrapado en el hielo.

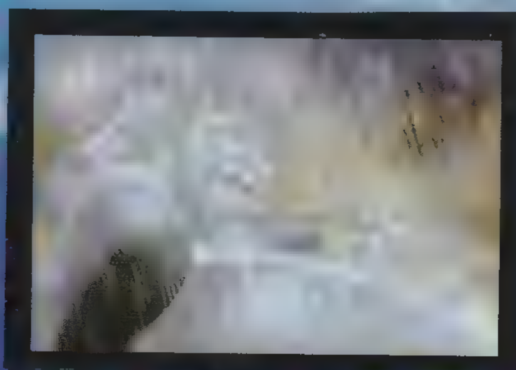








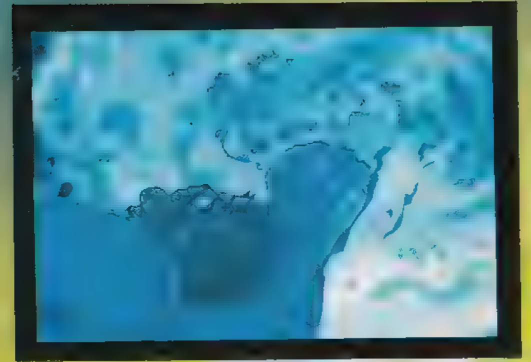


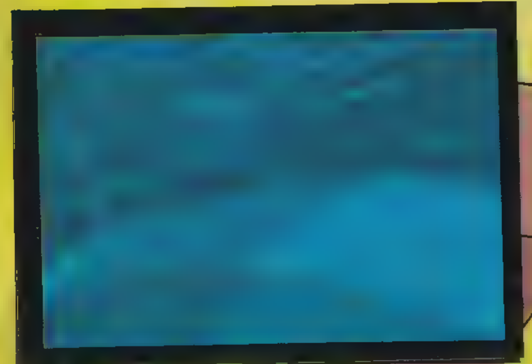




Los poderes del Avatar se manifiestan

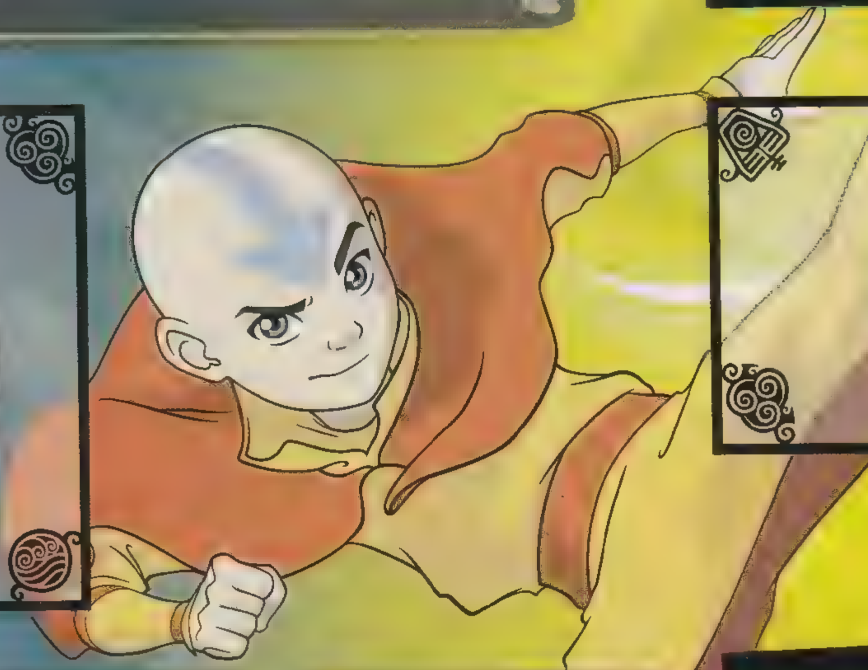


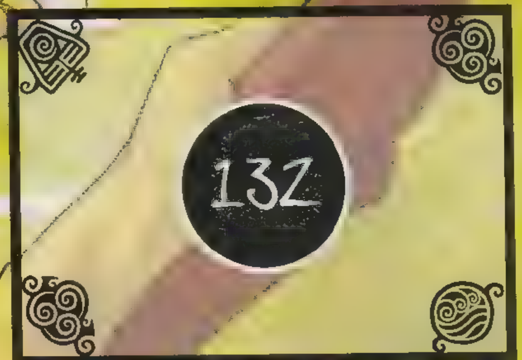




Hace cien años, Aang viajaba junto a Appa y, de pronto, se encuentra con una tormenta que lo lanza al mar. Sumergido en el océano y casi inconsciente logra crear una esfera de energía que acabará salvándole junto a su amigo Appa .









Pero la esfera se congela con las bajas temperaturas del lugar y así quedan atrapados hasta que Katara y Sokka los encuentran cien años después.



Un extraño llega a la aldea

134

Aang despierta de su pesadilla en la aldea de Katara sin darse cuenta de cuándo han llegado. Ella lo presenta a su aldea. Allí Aang conoce a Gran-Gran, la Abuela de Sokka y Katara. Ella, de inmediato, nota algo distinto en el chico...

"¿Qué es esto? ¿Un arma?" – pregunta Sokka a Aang, señalando su extraño bastón. Aang lo transforma rápidamente en un planeador que maneja a voluntad utilizando el aire-control.



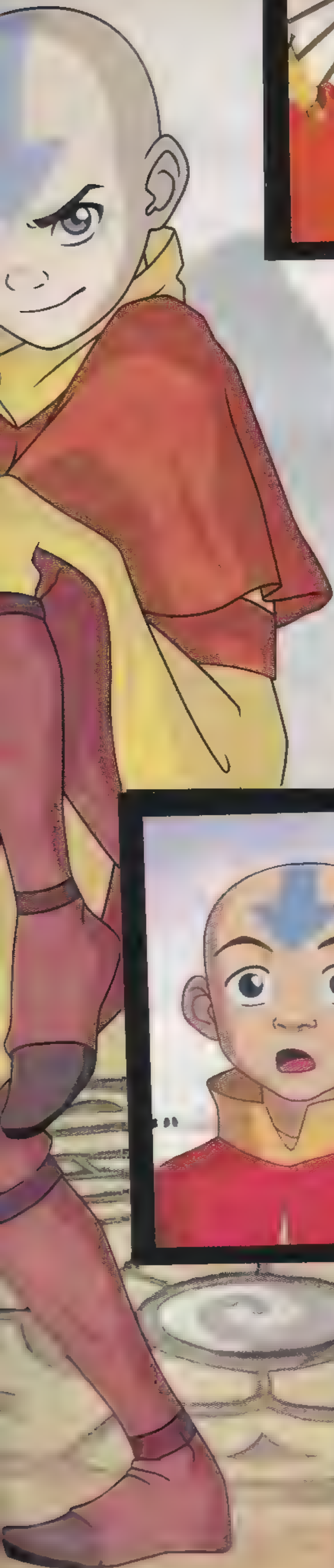
136

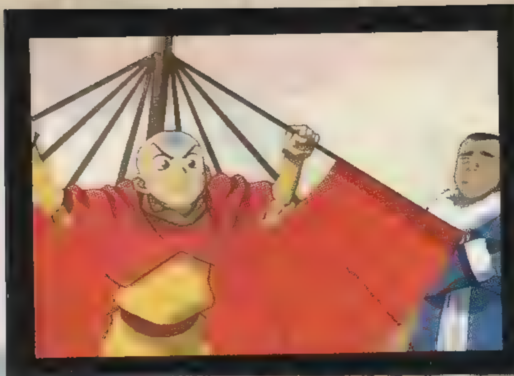


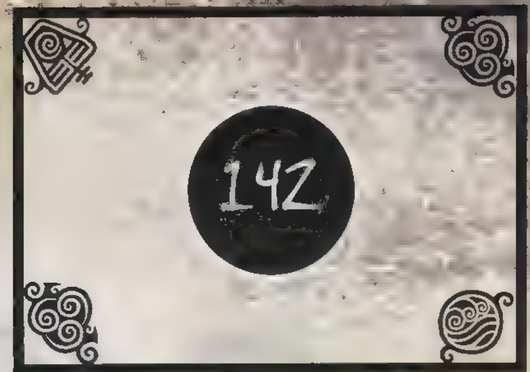






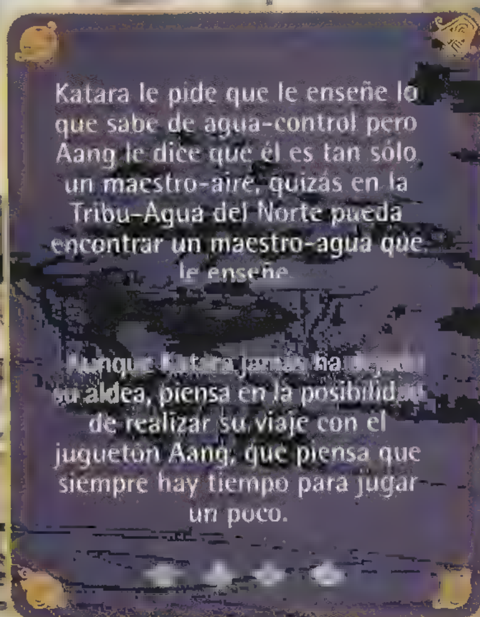






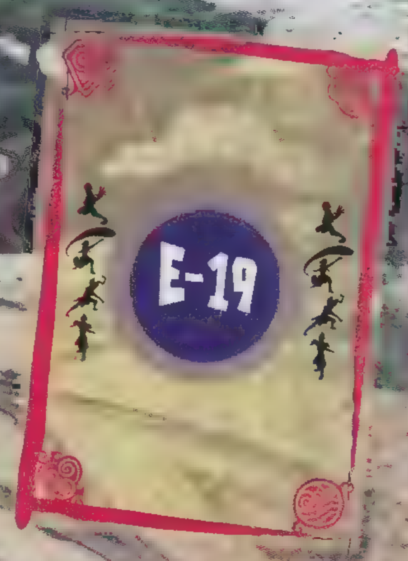




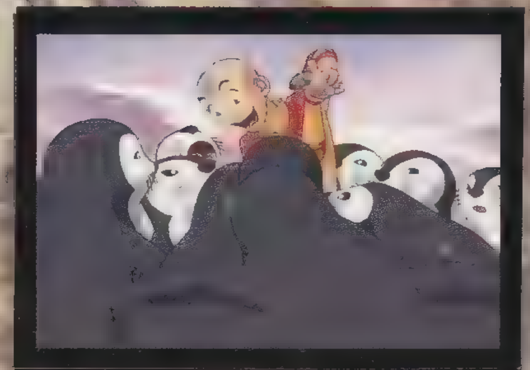


Katara le pide que le enseñe lo que sabe de agua-control pero Aang le dice que él es tan sólo un maestro-aire, quizás en la Tribu-Agua del Norte pueda encontrar un maestro-agua que le enseñe.

Aunque Katara jamás ha dejado su aldea, piensa en la posibilidad de realizar su viaje con el juguetón Aang, que piensa que siempre hay tiempo para jugar un poco.







Jugando con Fuego



Durante el paseo en trineo-pingüino que Katara y Aang toman cerca de la aldea, ambos se encuentran con vestigios de la guerra provocada por la Nación del Fuego.











Aang no duda un segundo en ir a explorar un viejo barco, sin escuchar las advertencias de Katara que piensa que puede tratarse de una trampa. "Si quieres ser Maestro, debes saber dominar el miedo" dice Aang.



¡Hemos encontrado al Avatar!

Justo como pensaba Katara, el barco es una trampa que, al entrar en él, activó un mecanismo de aviso que lanza una bengala al cielo.

La bengala avisa a la Nación del Fuego. El mismísimo príncipe Zuko la divisa y, pensando que puede tratarse del Avatar, ordena su persecución.

154

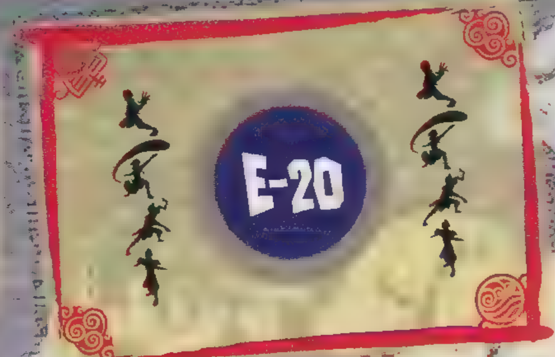
156

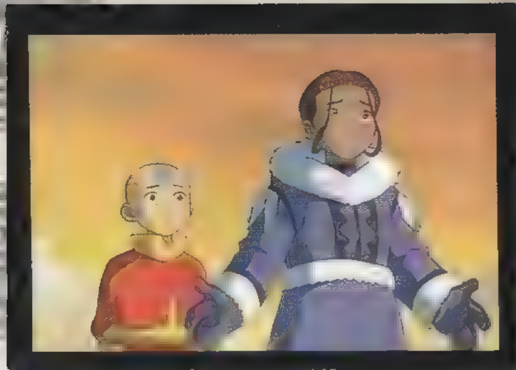
La aldea está amenazada...

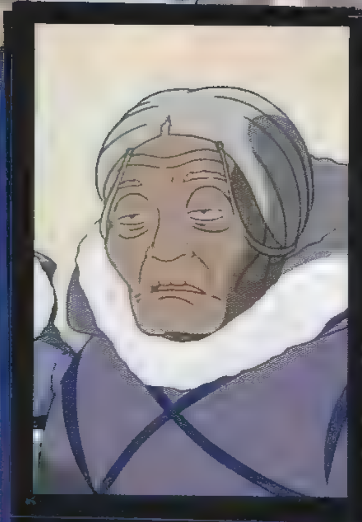
Katara y Aang regresan rápidamente de su accidentada exploración del viejo barco abandonado, y, una vez de vuelta en la aldea, reciben un sermón ya que la bengala ha puesto la aldea al descubierto de la Nación del Fuego.





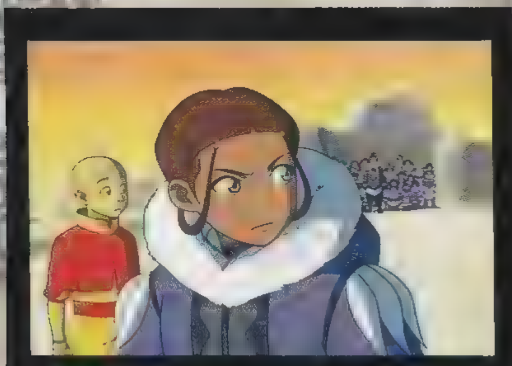






Katara les explica que todo fue un accidente pero Gran-Gran les demuestra que han cometido una imprudencia. Aang, al sentirse culpable, decide marcharse y es entonces que Katara intenta acompañarlo.

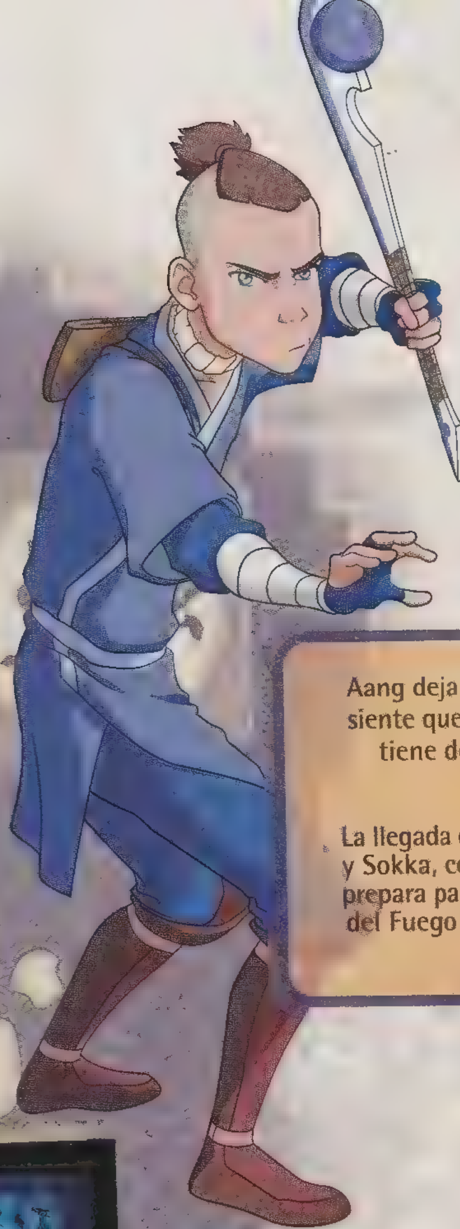








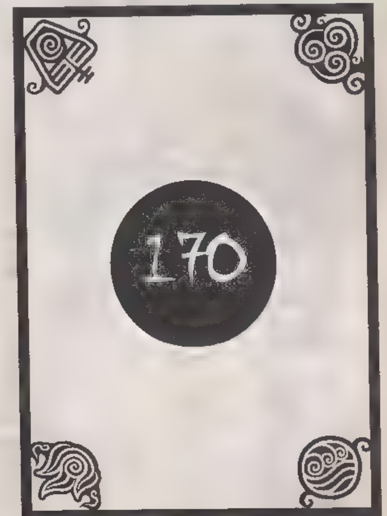


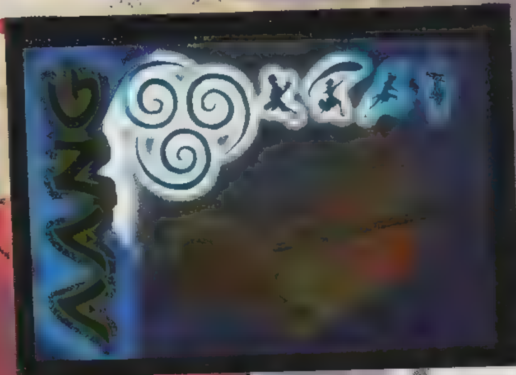


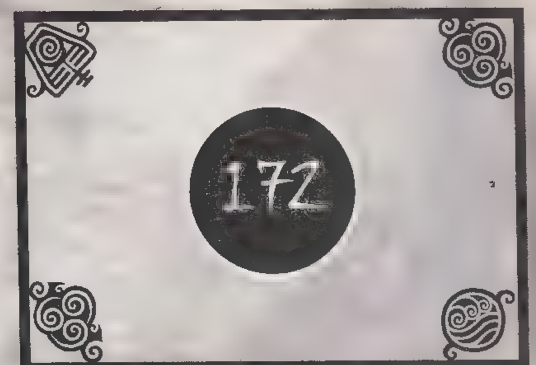
Aang deja la aldea, Katara está triste porque siente que él es la única posibilidad que ella tiene de convertirse en una verdadera maestra-agua.

La llegada de la Nación del Fuego es inminente y Sokka, como único guerrero de la aldea, se prepara para la lucha. Aang divisa a la Armada del Fuego en el mar y ágilmente se dirige a ayudar a sus amigos.





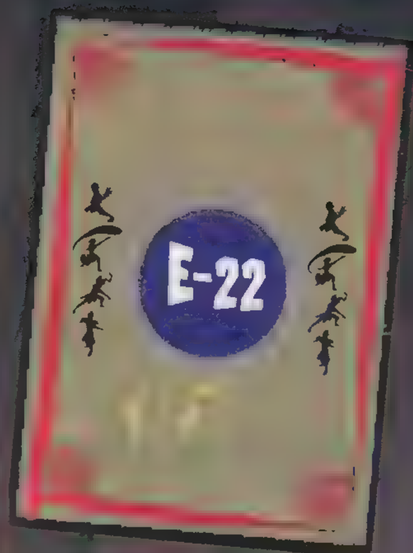




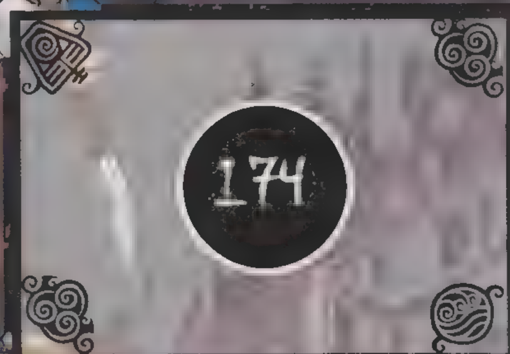


La Nación del Fuego ha llegado

Los miembros de la Tribu-Agua se preparan a toda máquina para la llegada de su enemigo pero, como era de esperar, no hace falta mucho tiempo para que la Nación del Fuego y sus maestros lleguen a la aldea.



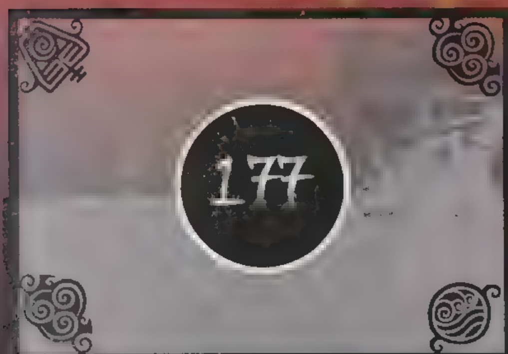






Sokka, el único guerrero de la aldea, se enfrenta a ellos, pero es derrotado por el príncipe Zuko que busca al Avatar entre los aldeanos.







179

Sokka embiste de nuevo contra el príncipe Zuko y otra vez es derrotado. Zuko se prepara para darle el golpe de gracia y...

180



...aparece Aang montado en un pingüino, listo para enfrentarse a los maestros-fuego que atacan la aldea

E-23

182



183

184

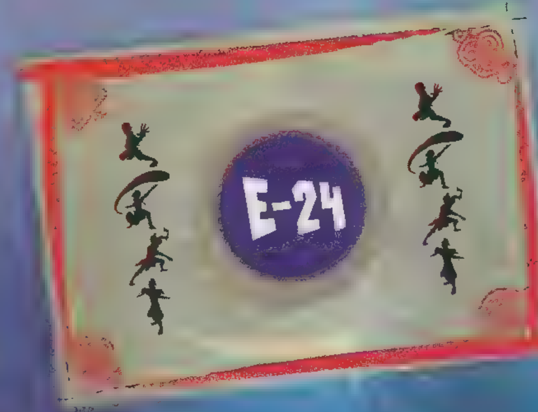
El Avatar se revela





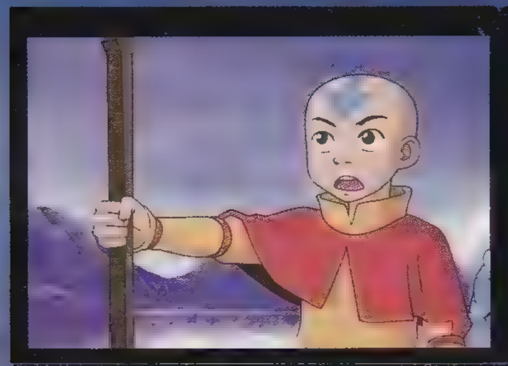
Aang llega e interrumpe la batalla que el príncipe Zuko y Sokka están librando. De inmediato Zuko se da cuenta de que es el Avatar, la persona a quien realmente busca y se enfrenta a él.

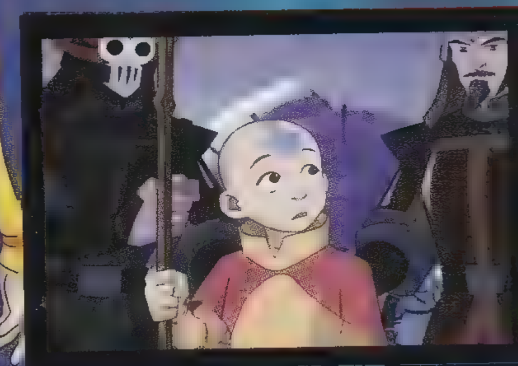


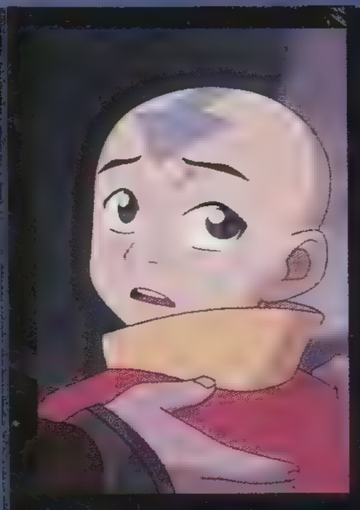




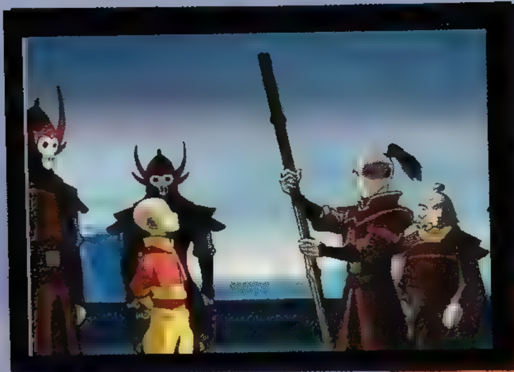








Aang no quiere poner en peligro a sus nuevos amigos y es por eso que prefiere entregarse a la Nación del Fuego pidiendo a cambio que no ataquen la aldea.





Una vez en el barco de la Nación del Fuego, Aang es conducido a las mazmorras de donde hábilmente escapa utilizando sus poderes de maestro-aire.







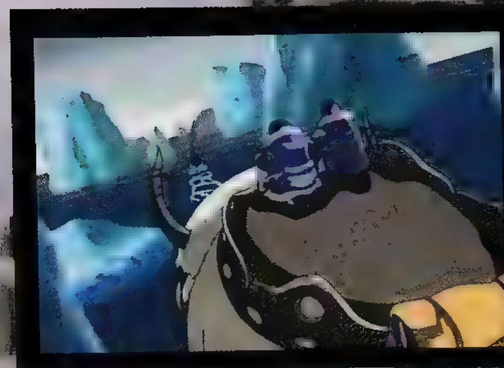
Intenta escapar del barco pero es detenido justo a tiempo por el príncipe Zuko quien no permitirá que se vaya a cualquier precio.

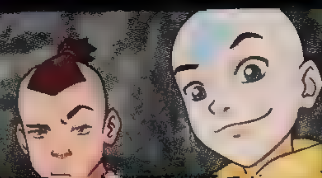


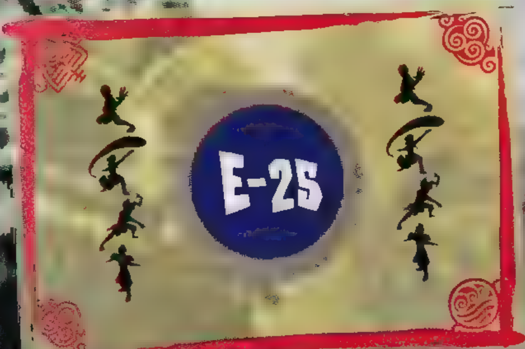
Las aventuras del Avatar acaban de comenzar.

La batalla a bordo del barco de la Nación del Fuego es feroz. El príncipe Zuko intenta capturar al Avatar por todos los medios pero Aang, a pesar de tener bastantes problemas para evitarlo, consigue fugarse cayendo al mar.









La llegada de sus amigos y el desesperado llamado de Katara despiertan los poderes ocultos del Avatar que se enfrentará a la Nación del Fuego intentando recuperar el equilibrio perdido.





Acompáñanos en las aventuras de Aang, el último maestro aire.



JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

PROMOCIÓN

CAZAURIO

DEPREDADORES



Busca
tus cupones
Premiados



Cupón premiado
$100

Sobre
DEPREDADORES

(Precio Ref.: $250. Stock limitado de 10.000 unidades)



Cupón premiado
$790

Mazo
DEPREDADORES

(Precio Ref.: $1.400. Stock limitado de 3.000 unidades)



Cupón premiado
$990

Set de
Juego
DEPREDADORES

Más información en
www.cazaurio.com



CUENTA LÁMINAS

LÁMINAS NORMALES

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130
131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170
171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190
191	192	193	194	195	196	197	198	199	200

LÁMINAS ESPECIALES

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
					21	22	23	24	25



KIOSCOS SALO SANTIAGO

SALO Megastore	Bellavista 044, Providencia
Mall Parque Arauco	Av. Presidente Kennedy 5413
Mall Plaza Vespucio	Av. V. Mackenna Oriente 7110, Loc. 371, 2º Nivel
Mall Arauco Maipú	Av. A. Vespucio 399, Loc. P 10
Líder Maipú	Av. Pajaritos 4500 ¡NUEVO!
Mall Plaza Tobalaba	Av. Camilo Henríquez 3692
Líder Puente Alto	Av. Concha y Toro 1149
Mall Plaza Oeste	Av. Américo Vespucio 1501
Líder Gran Avenida	Av. José Miguel Carrera 6150
Mall Paseo Estación	San Francisco de Borja 122
Mall del Centro	Puente 689, Santiago Centro
Líder Las Palmas Maipú	Ramón Freire 1790, Maipú
Mall Panorámico	Av. 11 de Septiembre 2155
Metro U. de Chile	Metro U. de Chile, Loc. 1
Líder Irarrázaval	Av. Irarrázaval 2928, Ñuñoa
Metro Baquedano	Línea 5 dirección La Florida
Mall Florida Center	Av. Vicuña Mackenna 6100 P 3
Apumanque	Av. Manquehue Sur 31, Loc. B 22
Mall Plaza Norte	Av. Américo Vespucio 1685, Huechuraba
Mall Alto Las Condes	Av. Kennedy 9001, Módulo 6.300, Las Condes

KIOSCOS SALO REGIONES

Arica	Líder Arica, Av. D. Portales 2291
Iquique	Líder, Av. Héroes de la Concepción 2653
Calama	Mall Calama, Av. Balmaceda 3242
Antofagasta	Líder Antofagasta, Zenteno 21
	Mall Plaza Antofagasta, Av. Balmaceda 2355, Loc. 279
La Serena	Mall Plaza La Serena, A. Solari 1400 Peñuelas
Viña del Mar	Líder Viña, 15 Norte 961
	Mall Marina Arauco, Libertad 1348, Mod. A-3
Los Andes	Líder Los Andes, Santa Teresa 683
Rancagua	Mall del Centro, J. Bdo. Cuevas 483
Curicó	Mall Curicó, Av. O'Higgins 201 ¡NUEVO!
Talca	Líder Talca, 9 Oriente 1241, Loc. 3
Linares	Av. Aníbal León Bustos 0280
Chillán	Mall Plaza El Roble, Av. El Roble 770
Concepción	Mall Plaza El Trebol, Av. Jorge Alessandri 3177, Nivel 2
Los Angeles	Mall Plaza, Calle Mendoza 477
Temuco	Almacenes Paris, Manuel Montt 765, 4º piso
	Centro Comercial Portal Temuco, Av. Alemania 0671
Valdivia	Mall Plaza Los Ríos, Arauco 697, Módulo 5
Osorno	Centro Comercial Plaza Germania, Eleuterio Ramírez 850
Puerto Montt	Mall Paseo Costanera, Illapel Nº 10
	Mall Paseo del Mar, Urmeneta 580
Punta Arenas	Líder Punta Arenas, Eduardo Frei Montalva 01110

CENTROS DE CANJE

Antofagasta	Local SALO, Serrano 561
Copiapó	Local SALO, Atacama 541, Loc. I, Coimbra
Salvador	Librería El Cobre, Potrerillos Norte 702
Vallenar	Local SALO, Arturo Prat 1035
Ovalle	Agencia, Libertad 212
La Ligua	Tabaquería, interior Supermercado Lider Express
La Calera	Local SALO, Latorre 577, Loc. 3
Valparaíso	Local SALO, Victoria 2227
San Antonio	Tabaquería, interior Supermercado San Francisco, Barros Luco 1399
San Bernardo	Kiosco, Covadonga 502
San Fernando	Local SALO, Mercado Municipal, Loc. 15
Santa Cruz	Kiosco El Nuevo Estilo, Av. Errázuriz 532
Curicó	Maicri, Peña 615, 3º piso
San Javier	Av. Balmaceda 2216
Cauquenes	Bazar Elliet, Claudina Urrutia 307
San Pedro de la Paz	Supermercado Verluys, Loc. 8
San Pedro - Concepción	Local SALO, Michimalongo 1040, Loc. L10
Ancud	Mickey, Pudeto 242
Quellón	Ramón Freire 521
Puerto Aysén	Casa Laibe, Sargento Aldea 757
Coyhaique	Casa Laibe, Freire 253
Punta Arenas	Local SALO, Waldo Seguel 606

PREMIOS ÁLBUM COMPLETO



2 BICICLETAS



2 CONSOLAS NINTENDO



2 MP4

Fechas de Sorteo

SORTEO ALBUM COMPLETO	
Jueves 23 / Agosto / 2007	*Jueves 4 / Octubre / 2007*
1 Bicicleta MTB *1 Consola Nintendo DS Lite + Juego* *1 MP4*	*1 Bicicleta MTB* *1 Consola Nintendo DS Lite + Juego* *1 MP4*

Publicación Sorteo Album Completo	
Sábado 1 /Septiembre / 2007	Sábado 13 / Octubre / 2007

Las fechas de publicación aparecerán en **www.salo.cl**, puntos de venta y fono Salo. Los ganadores serán avisados por Salo.

FOTOS REFERENCIALES







IMPORTANTE: // Bases y sorteos ante notario Enrique Morgan Torres // Los cupones de álbum completo se timbrarán en los puntos de canje Salo y se recibirán hasta 1 semana antes de la fecha de cada sorteo, para participar en éstos // Los premios de álbum completo se podrán canjear a partir del **25 de Julio de 2007** hasta el 04 de Octubrede 2007 mostrando el álbum completo. Los premios de los sorteos se podrán canjear hasta 30 días después del último sorteo mostrando el álbum completo. // La promociones de otras empresas incluidas en este álbum son de exclusiva responsabilidad de los avisadores. // Sólo se aceptará una lámina comodín virtual para socios, por álbum. // Los premios de álbum completo son hasta agotar stock, luego serán reemplazados por otro de valor similar (stock: 1.000 unidades).

NICKELODEON

降世神通

AVATAR

LA LEYENDA DE AANG



Lo más entretenido

